小島秀夫
@Kojima_Hideo

20年前「ポリスノーツ」の頃は編集室もなく、プレミアで圧縮映像を毎回レンダリングしながら、編集するしかなかった。「MGS」では、非圧縮の映像をリアルタイムに編集出来るようになった。今はファイナルカットを使っているが、10年くらい前に使っていたAFFINITYが一番使いやすかったw

Traducir Tweet

5:06 p. m. · 13 feb. 2013 · Twitter for iPhone

46 Retweets **51** Me gusta

へにょへにょ１ @henyohenyo1 · 13 feb. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 8bit時代はやはり自作ツールとかだったりしちゃったりするんですかね。

まめっころ @mamekkorori · 13 feb. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideoさっきニュースで「デジタルネイティブ」の話題が。2000年代産まれの子供達。若干10歳でプログラミングをマスターしている。「ゲーム遊んでたら、創りたくなって...」と。小島さん達が創りあげてこられたデジタルの時代の中、次々と「恐るべき子供達」が誕生してます。

いちご大福#凛fam💜 @_Daifuku_Ichigo · 13 feb. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ZOEやMGS2の時代ですね

Jack @Jackpot_jack · 13 feb. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 20年前...私がPCエンジンのスナッチャーと出会った頃です。あの頃に比べると、技術は格段に進歩しました。

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている